



ANÁLISE SOBRE A EDUCAÇÃO INCLUSIVA NUMA PERSPECTIVA LÚDICA NAS SALAS DE RECURSOS MULTIFUNCIONAIS

Amanda Regina dos Santos Andrade ¹

INTRODUÇÃO

O contexto educacional da atualidade traz muitos desafios frente a questões que envolvem a educação inclusiva e aos aspectos, sócio-histórico-cultural brasileiro. Considera-se, porém nos últimos anos muitas mudanças significativas vêm ocorrendo conjuntamente na trajetória da educação especial, implicando em avanços e retrocessos no que se refere ao processo de inclusão social e escolar de pessoas com deficiência. A inclusão escolar foi assegurada por lei a partir da década de 90, momento em que novas perspectivas se delineiam quanto às políticas sociais e educacionais, fazendo com que diversos documentos no cenário nacional e internacional fossem elaborados. No cenário internacional um dos principais documentos mundiais foi a Declaração de Salamanca (UNESCO, 1994). Já nacionalmente, além da Constituição Federal de 1988, tivemos a principal legislação educacional do país a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN nº 9.394/96), destinando apenas três artigos.

Mediante esses documentos temos avançamos bastante. Como também através do Atendimento Educacional Especializado– AEE oferecido em Salas de Recursos Multifuncionais– SRMF. Essas salas são compostas por diversos recursos, jogos e materiais que são disponibilizados pelo Ministério da Educação (MEC). Apesar de contar com diversos materiais lúdicos na referida sala, a proposta lúdica, ainda é um desafio para os docentes a sua utilização como prática educativa.

Diante disso, o interesse e justificativa para a temática surgiu a partir de notar a contribuição do lúdico como metodologia significativa para aprendizagem de estudantes com deficiência físicas, visual, intelectual, dentre outras. E, além disso, foi possível perceber um número tímido de pesquisas sobre a contribuição do lúdico para a aprendizagem de alunos com deficiência. Diante do exposto o presente trabalho definiu como objetivo geral: compreender a importância do uso do lúdico em sala de recursos multifuncionais, e a prática

¹ Mestranda do Curso de Pós Graduação em Educação Matemática e Tecnológica da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, amandaandrade216@gmail.com;



pedagógica do atendimento especializado dispensado aos alunos com deficiência. Esse objetivo teve como desdobramento os seguintes objetivos específicos, identificar as perspectivas históricas e legais da educação inclusiva; descrever sobre as salas de recursos multifuncionais e o funcionamento e organização; compreender como foi pensada a prática pedagógica nas salas de recursos multifuncionais, e o uso de estratégias lúdicas como ferramenta na promoção de aprendizagem. Buscou-se também identificar as principais barreiras que limitam o uso do lúdico em sala de recursos multifuncionais, com essas finalidades foi idealizada e realizada uma pesquisa bibliográfica, que consistiu em um levantamento de análise de livros, artigos científicos e dissertações nos principais sites acadêmicos. Com o intuito de ampliar o conhecimento, e promover a discussão sobre a contribuição das atividades lúdicas na referida sala de recurso multifuncional

REFERENCIAL TEÓRICO

Segundo Mantoan (2003) a história da educação das pessoas com deficiência no Brasil é dividida em três grandes períodos: de 1854 a 1956, marcado por iniciativas de caráter privado; de 1957 a 1993, definido por ações oficiais de âmbito nacional; e, de 1993 até os dias atuais, caracterizado por movimentos a favor da inclusão escolar.

Enfatizamos os fatos ocorridos mais recentemente que marcaram o terceiro período. Temos a contribuição da Declaração de Salamanca, em 1994, principal documento mundial da inclusão; da Constituição Federal de 1988 e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN nº 9.394/96), nas quais a educação é apontada como um direito de todos, perante o princípio da igualdade, e dever do Estado. Outro documento relevante foram as Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica, em 2001, a Educação Especial passou a ser realizada por meio do Atendimento Educacional Especializado (AEE) como serviço de apoio complementar e/ou suplementar à classe comum, por intermédio de professor especialista e realizado na Sala de Recurso Multifuncional (SRMF). Através da Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva, de 2008, houve a criação de políticas públicas de educação de qualidade para todos, e a deficiência passou a ser vista em relação às barreiras que o ambiente oferece ou o que deixa de oferecer para a aprendizagem do estudante com deficiência.



Sobre a inclusão no contexto educacional, esta pode ser entendida como a inserção de todos nesse contexto, fornecendo os meios necessário no sentido de assegurar o direito ao acesso, permanência e aprendizado nas escolas. Ou seja, “a proposta das escolas inclusivas deve ser oferecer a todos os alunos meios que favoreçam a superação de suas limitações, tornando-os participantes ativos de um sistema educacional equitativo” (FERNANDES, 2017, p. 92). Nesse sentido, a deficiência não pode ser vista de maneira isolada no estudante, mas em relação às barreiras que o ambiente oferece para a sua aprendizagem. Segundo, Nepomuceno et al (2020) “quando a sociedade não está adequada ou adaptada, o indivíduo torna-se “deficiente” dentro desse contexto” (p. 10). Nesse sentido, a deficiência pode ser entendida como a ação ou omissão da sociedade às necessidades da pessoa.

Há uma grande preocupação em ampliar as perspectivas tradicionais quando falamos em estratégias para ensinar estudantes com deficiência. É importante destacar que o lúdico se evidencia estimulador e motivador do processo de aquisição de novos conhecimentos, e propicia espaço favorável e atrativo para o aprendizado dos estudantes com deficiência. Contudo, o lúdico é um tema que a cada dia torna-se importante para aprendizagem do indivíduo, sendo pouco utilizada, principalmente no segundo ciclo do Ensino Fundamental.

Passando para as salas de recursos multifuncionais. Por meio da Portaria nº 13, de 24 de abril de 2007, foi instituído o Programa de Implantação de Salas de Recursos Multifuncionais do governo federal, que objetivou apoiar os sistemas de ensino na oferta do Atendimento Educacional Especializado – AEE nas SRMFs, prestado aos estudantes com deficiência e altas habilidades/superdotação matriculados em classes comuns do ensino regular, assegurando-lhes condições de acesso, participação e aprendizagem.

O programa tem como obrigação disponibilizar os equipamentos, mobiliários, materiais didáticos e pedagógicos para a organização das salas e a oferta do atendimento educacional especializado – AEE; e, o professor da educação especial das SRMF tem papel fundamental na sua organização e no seu funcionamento, sendo o responsável pelo planejamento individual para os estudantes Público Alvo da Educação Especial

METODOLOGIA

Para o desenvolvimento desse estudo foi utilizada revisão bibliográfica, do tipo qualitativa, que consistiu em levantamento e análise dos resumos de pesquisas publicadas na base de dados: GOOGLE Acadêmico, Portal CAPES “BTD” e Scielo, no período de 2010-2020. Para o atendimento dos objetivos desse estudo, foram utilizados os seguintes



descritores: “Salas de recursos multifuncionais”, “Sala de recursos e inclusão” e “Sala de recursos na perspectiva lúdica”. Além disso, foram analisados os resumos que responderam às quatro questões estabelecidas como critério: O texto aborda o tema Sala de Recurso Multifuncional numa perspectiva lúdica? O autor explicitou e alcançou os objetivos estabelecidos na pesquisa? O estudo foi publicado no período entre 2010-2020? O resultado da pesquisa agrega conhecimentos sobre o assunto?

Ao utilizar as estratégias de busca e tendo como suporte os descritores previamente definidos, foram encontrados, no período de 10 anos, apenas 11 pesquisas que cumpriram os critérios, sendo considerados de alta relevância para atender aos objetivos do presente estudo

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Apesar da pouca quantidade de pesquisas voltadas para o lúdico no ensino e aprendizagem de estudantes com deficiência nas SRMFs, seus resultados apresentam importantes contribuições:

- Práticas educativas lúdicas através de jogos e brincadeiras promovem aprendizagem e desenvolvimento dos estudantes com diferentes tipos de deficiência nas SRMFs.
- Atividades lúdicas agregadas à prática do professor contribuem para o desenvolvimento da linguagem, da sociabilidade e da afetividade do estudante com deficiência. Segundo Abrantes (2010), o jogo contribui no desenvolvimento psicomotor, social e afetivo do estudante com deficiência, sendo usado para estimular o aprendizado.
- O trabalho pedagógico que envolve o lúdico possibilita interação e aprendizado entre estudantes com e sem deficiência, podendo ser desenvolvido dentro e fora das SRMFs, desde que, tenham os recursos e a intencionalidade do professor. Sobre isso, Santos (2001) aponta que é necessário ao professor reconhecer o significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente e estabelecer relação entre o brincar e o aprender.

A partir da análise, foi possível perceber necessidades que precisam ser supridas para que a ludicidade possa ser desenvolvida de maneira efetiva nas SRMFs, que são:

- A ausência de materiais lúdicos e pedagógicos ou sua quantidade insuficiente para o trabalho com os estudantes com deficiência nas SRMFs. O que é inadmissível, na medida



em que o Programa de Implantação de Salas de Recursos Multifuncionais tem como obrigação disponibilizar os equipamentos, mobiliários, materiais didáticos e pedagógicos necessários para a organização dessas salas.

- A falta de conhecimento do potencial da ludicidade na aprendizagem dos estudantes com deficiência, o que os leva à associar os principais benefícios da ludicidade ao prazer e à motivação. Porém, como aponta Kishimoto (1999), por meio das brincadeiras lúdicas também é possível estimular a linguagem, o movimento e os conhecimentos de conteúdo; e, por meio do jogo, é possível avaliar o processo de aprendizagem do estudante (MOURA; VIAMONTE, 2006). E, em alguns casos, a falta de profissionais com formação especializada para o trabalho pedagógico nas SRMFs. O que é um erro, na medida em que, cabe ao sistema de ensino a disponibilização do professor para o atendimento educacional especializado (AEE).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse estudo, entendemos a importância de sugerir soluções para os problemas apontados por essas pesquisas para o uso efetivo do lúdico na sala de aula. Nesse sentido, sugerimos: à escola e ao Estado o fornecimento dos recursos, equipamentos e pessoal especializado, exigidos por lei, para o funcionamento das SRMFs; e, investimento na formação dos professores do AEE na perspectiva do lúdico, para que ele possa criar seus materiais e desenvolver uma prática lúdica. Aos professores da sala regular e da SRMF, à escola e à família, sugerimos articulação e troca entre si, com vistas a fornecer o apoio necessário ao desenvolvimento dos estudantes com deficiência, através da identificação das necessidades educacionais e planejamento de intervenções adequadas, e que priorizem atividades lúdicas.

REFERÊNCIAS

ABRANTES, Karla. **A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem para deficientes intelectuais**. Campina Grande, 2010.

BRASIL. **Declaração de Salamanca**. Sobre Princípios, Políticas e Práticas na Área das Necessidades Educativas Especiais, 1994, Salamanca-Espanha.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: Diário Oficial, nº 248, de 23/12/1996.



BRASIL. **Política de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva.** Brasília, DF: Ministério da Educação/SEE, 2008.

BRASIL. **Conselho Nacional de Educação.** Câmara de Educação Básica. Resolução CNE/CEB n.º 02, de 11 de setembro de 2001. Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica. Diário Oficial da União, 14 de setembro de 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. Edital nº 01, de 26 de abril de 2007. **Programa de Implantação das Salas de Recursos Multifuncionais.** Ministério da Educação. Brasília, 2007.

FERNANDES, S. H. A. A. Educação matemática inclusiva: adaptação X construção. **Revista Educação Inclusiva**, v. 1. N. 1. 2017.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação.** Org: 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MANTOAN. Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

MOURA, P. C.; VIAMONTE, A. J. **Jogos Matemáticos como Recurso Didático.** 2006.

NEPOMUCENO, M. F.; ASSIS, R. M. de; CARVALHO-FREITAS, M. N. de. Apropriação do Termo -Pessoas com Deficiência-. **Revista Educação Especial**, v. 33, p. 15-27, 2020.

SANTOS, Marli Pires dos. **A ludicidade como ciência.** Petrópolis: Editora:Vozes, 1º edição, 2001.